

Старунская Анастасия Александровна

учитель истории и обществознания

ГБОУ «Белгородский инженерный

юношеский лицей-интернат»

г. Белгород, Белгородская область

ИГРЫ НА УРОКАХ ИСТОРИИ И ОБЩЕСТВОЗНАНИЯ КАК ОДИН ИЗ СПОСОБОВ ПОВЫШЕНИЯ МОТИВАЦИИ ШКОЛЬНИКОВ К ИЗУЧАЕМОМУ ПРЕДМЕТУ (ИЗ ОПЫТА РАБОТЫ)

Аннотация: статья посвящена играм на уроках истории и обществознания. Как отмечено в философской энциклопедии, игра - вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе. Также термин «игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности. Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями.

Ключевые слова: мотивация, игровые технологии, игра, опыт работы, игры на уроках, история, обществознание, воспитание, обучение.

Как отмечено в философской энциклопедии, игра – вид осмысленной непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в ее результате, а в самом процессе. Также термин «игра» используют для обозначения набора предметов или программ, предназначенных для подобной деятельности. Сущность игры заключается в том, что в ней важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации, проигрываемые ребенком, воображаемы, но чувства, переживаемые им, реальны. Специфика игры заключается в возможности сформировать положительное отношение к неигровой деятельности и ее психолого-педагогических возможностей.

Цель:

а) развитие интеллектуальной инициативы учащихся в процессе обучения.
Создание учительского и ученического потенциала в учебном заведении;

б) повышение интереса обучающихся 7, 8, 9-х классов к предмету «История» посредством развивающих и обучающих игр;

в) использование на уроках новых информационных технологий и средств коммуникаций, для повышения качества знания школьников;

г) повышение методического уровня учителя.

Задачи:

1. Изучение литературы по проблеме развивающих и обучающих игр на уроках истории для 7, 8, 9-х классов.

2. Проведение игровых мероприятий со школьниками на уроках истории и обществознания (не реже 1 раза в месяц).

3. Поощрение исследовательской инициативы детей, развитие их независимости, изобретательности, творческой активности.

Источниками по данной тематике могут служить: специализированная литература (методическая, научно – популярная, публицистическая, художественная), материалы сети Интернет, медиа-информация на различных носителях, семинары, конференции, лектории, мероприятия по обмену опытом, мастер-классы, курсы повышения квалификации.

Ожидаемые результаты – повышение успеваемости и уровня обученности учащихся по истории, обществознанию, а также, усиление мотивации обучения, активизация самостоятельности учащихся и их познавательной деятельности.

Одними из самых ярких и интересных мероприятий, проходивших на базе ГБОУ «Белгородский инженерный юношеский лицей – интернат», более чем за 3 года обобщения опыта по данной тематике можно считать – Брейн-ринг для учащихся 9 классов по истории на знание дат и событий Гражданской войны 1918–1922 года и Брейн-ринг посвященный 100-летию Февральской буржуазно-демократической революции.

Ещё одним увлекательным и интересным занятием с учениками 8 класса можно считать Единый урок по вовлечению школьников в предпринимательскую деятельность «Ты – предприниматель». Организаторами Единого урока выступили коммуникационное агентство «Тиинрилейшнз», Министерство

образования и науки Российской Федерации, ФГБУ «Российский центр содействия молодежному предпринимательству» и Федеральное агентство по делам молодежи. Формат урока представлял собой сочетание тестов, яркой презентации, теории и свободного обсуждения материала.

В рамках Единого урока учащимся были разъяснены значение слов: «предпринимательство», «бизнес», «богатство» и «капитал», «доходы», «налоги», проведён тест, цель которого – определение отношения школьника к богатству и получению дохода. Большое внимание на уроке было уделено и произведениям литературы. Участники Единого урока говорили о Томе Сойере – хитром мальчике с характером настоящего предпринимателя, вспоминали героя произведения А.С. Пушкина – Скупого рыцаря и его расточительного сына Альбера, не умеющего ценить родительский капитал, вместе с Али бабой проникли в пещеру разбойников и обсудили хранящиеся там богатства.

В заключение урока, школьникам были рекомендованы дополнительная литература и веб-страницы по теме учебного занятия, а именно: сайт школы молодежного предпринимательства «BusinessTeen», зарегистрировавшись на котором, лицеисты смогут прослушать бесплатные лекции по предпринимательству и пройти квест – тесты, за которые предусмотрены грамоты разных степеней. Портал для развития, общения и ежедневной деятельности предпринимателей «Деловая среда», Сайт «Фонд развития инновационного центра «Сколково», Сайт государственного бюджетного учреждения города Москвы «Малый бизнес Москвы», «Школьная лига РОСНАНО». Мероприятие проходит в лицее уже в 3 раз и невероятно нравится школьникам.

Ещё одно мероприятие, которое заслуживает внимание, это урок-викторина по обществознанию, для учащихся 9 классов «Я – законопослушный гражданин». Наша страна только становится на путь правового государства и поэтому очень важно школьникам знать свои права и обязанности, уметь применять их в жизни. Игра проходила в 4 тура, учащиеся делились на 2 команды, отвечая на вопросы, ребята не только зарабатывали баллы игре, но и укрепляли свои знания

в правовых аспектах нашей страны, знании её истории, культуры, а также знании своих возможностей и прав.

Так же проводились такие мероприятия, как – Интерактивная игра «Кто? Что? Где? Когда?» для 8 классов, на знание имён полководцев, известных деятелей культуры, а также важные события Великой Отечественной Войны. Электронная игра «Путешествие в историю Отечества» для учащихся 9 классов, для проверки знаний учащихся истории России.

Таким образом, можно сделать вывод, что применение игровых технологий на уроках истории и обществознания в виде – брейн-рингов, коллоквиумов, интерактивных игр, викторин, электронных игр, развивающих кроссвордов, мозговых штурмов, турниров, не только интересны обучающимся, но и позволяют активизировать работу учащихся по изучению исторических персоналий, обществоведческих терминов, дают возможность отдельным учащимся глубоко изучить исторический и обществоведческий материал и проявить свои знания в форме, отличной от традиционного ответа (доклад, реферат и пр.), а так же подготовится и успешно сдать ГИА, что является бесспорно, важным моментов во всём процессе обучения.

Список литературы

1. Данилов А.А. История России XX–начала XXI века: Учебник 9 класс / А.А. Данилов, Л.Г. Косулина, М.Ю. Брандт. – М.: Просвещение, 2014. – 366 с.
2. Леонович А.В. Исследовательская деятельность как способ формирования мировоззрения // Народное образование. – М., 2015. – №10. – 11 с.
3. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Под редакцией Е.С. Полат. – М., 2004. – 23 с.
4. Белгород в воспоминаниях белгородцев / А.Н. Крупенков. – Белгород, 2008. – 480 с.